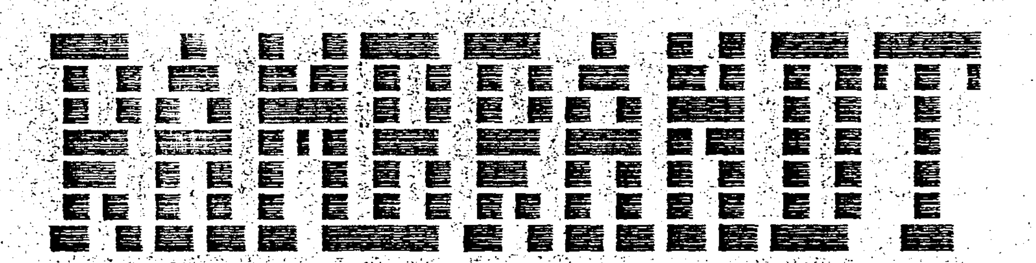
25/5 A





fuer das



erstellt von Erwin Kehrer und Martin Dangel

Rambrandt

Benötigte Hardware:
Atari 800XL, Floppy, Joystick oder Maltafel

Laden:
Option-Taste drücken und Computer einschalten, es erscheint Titelbild. Drücke Start = Hauptmenue. In diesem Menue kann der Grafikmodus und Joystick oder Maltafel auswählt werden.

Wahl des Grafik-Modus:
Rambrandt unterstützt 5 verschiedene Grafikmodi. Die Modi unterscheiden sich folgendermaßen:

Ramb.Modus	*Atari-Modus*	*Farben*	*Lum.*	*Auflösung*
0	*7+16*	*4*		*160*96 Punkte*
1	*9*	*1*	*16*	*80*192 "*
2	*10*	*9*		*80*192 "*
3	*11*	*16*	*1*	*80*192 "*
4	*15+16*	*4*		*160*192 "*

Einige dieser Grafikmodi sind zu anderen Programmen kompatibel:
Modus 0 - Moviemaker Hintergrund Files
Modus 4 - Micropainter
Microillustrator (7+ Koala)

Um diese Grafikmodi zu ändern, drücke die Option Taste, bis der Pfeil auf *modus* zeigt. Drücke dann Select bis der gewünschte Modus auf dem Bildschirm erscheint.

Maltafel:
Durch Anwählen des Menuepunktes PAD Option kann zwischen Atari oder Koala- Maltafel entschieden werden. select
Unabhängig von dem, welches Pad du wählst, befindest Du dich immer im Joystick-Modus. Du kannst zwischen beiden hin und herwählen, indem du Shift S (Stick) oder Shift P (Pad) drückst.

Auf zum Malen:
Als Erstes wähle den Grafikmodus 4. Drücke dann Start um zum Malbildschirm zu gelangen. Du wirst eine fast leere Region mit Farbbalken oben, einem CURSOR in der Mitte und einer gelben Befehlslinie unten sehen.

Die obere Spalte zeigt die Farben an, mit denen du malen kannst. Die Ausgangswerte sind auf Weis, Rot, Blau, und Gelb gestellt. in der rechten oberen Ecke befindet sich ein kleines Rechteck, das die Pinselfarbe und das Pinselmuster anzeigt.
In der Bildschirmmitte ist ein kleines Quadrat, und neben ihm der Buchstabe P. Dies ist der Cursor, der dir zeigt, wo du auf dem Bildschirm bist. Der Cursor kann durch drücken von Shift O

ein- und ausgeschalten werden.

Unten am Bidschirm sind 2 Befehlszeilen mit Befehlskästchen, die durch Anwählen durch den Cursor und Feuertaste betätigt werden kann. Die untere KOmmandolinie beinhaltet einige weitere Befehle. Diese können durch **Next** angeschalten werden. Auch können die die Befehlszeilen durch **Shift B** an- und ausgeschalten werden. Rechts oben befinden sich 2 Zahlen, die die Position des Cursors angeben.

Es gibt viele weitere Befehle, die nur von der Tastatur aus zugängig sind.

Durch drücken von **Shift ?** erhälst du ein befehlbeinhaltendes Hilfsmenue. Für Details eines Befehls ist diese Anleitung geschrieben worden.

BEFEHLSEINGABE:

1. DURCH TASTATUR
2. DURCH PLATZIEREN DES CURSORS AUF DEN BEFEHLSKÄSTCHEN UND DRÜCKEN DER PERIOD-TASTE.
3. DURCH PLATZIEREN DSE CURSORS MIT DEM JOYSTICK AUF DEN KOMMANDOKASTEN UND BETÄTIGEN DER FEUERTASTE.

Es gibt 8 verschiedene Möglichkeiten:

1. Kasten
2. Kreis/Elypsen
3. Farbe
4. zeichnen einer Linie
5. ausfüllen
6. Punkt setzen
7. Text
8. das zuletzt Gemalte löschen.

Animation:

Rambrandt erlaubt es dir kleine Felder auf dem Bildschirm, die oben erscheinen, zu bewegen. Durch benutzen des Fenster **Befehl** kannst du ein kleines Rechteck definieren, deine *Kamera.* Sobald du mit dem Window-Menue fertig bist, drücke **A**. Die Größe des Fensters ist begrenzt, und wenn es zu groß ist, hörst du einen Ton. Versuch's noch mal.

Um eine Reihenfolge von Bildern zu definieren, drücke **Control D** *und ein rechteckiger Kasten wird, versehen mit dem Buchstaben* **A** *erscheinen. Wenn das Fenster nicht definiert wurde, wirst du den Summer hören.*

Wähle einige Bilder mit dem Rechteck.
Nachdem du ein paar Bilder angewählt hast, kannst du sie mit **Control A** wie ein Daumenkino ablaufen lassen. Du kannst die Geschwindigkeit anhand der Cursortasten vermindern. Mit der **Space-Taste kann angehalten werden.**
Nachdem du die Bildfolge angehalten hast, kannst du mit der **ESC-Taste** aus dem Menue gehen.

Kasten

Drücke B oder wähle **Box** in der Befehlszeile. Ein kleines B wird neben dem Cursor erscheinen. Bewege den Cursor bemerke, daß der Radiergummi dem Cursor folgt. Drücke erneut die Feuertaste. Ein umrahmtes Kästchen wird erscheinen. Du kannst den Radierkasten durch drücken der *DELETE* oder der *ESC-TASTE* loswerden.

Pinsel

Pinsel/Luft

Drücke **J** oder wähle **Air** in der Befehlszeile. Der Buchstabe P wird neben dem Cursor erscheinen. Dieser Pinsel hat eine ähnliche Funktion wie eine Spraydose.

Pinsel benutzen

Drücke **Shift U** oder wähle **Brs** in der Kommandozeile an. Die nun 5 erscheinenden Pinselarten können durch die Tasten 1-5 ausgewählt werden.

Falls du eine falsche Zahl gewählt hast, mußt du neu wählen oder U drücken.

Pinsel definieren

durch drücken von Shift M kannst du die 5 vordefinierten Pinsel ändern. Wenn du fertig bist, (oder 20 Punkte gesetzt hast), drücke **Shift E** um die Defination zu beenden. Um den fewünschten Pinsel zu speichern drücke die Tasten 1-5. Diese Pinsel können für alles, außer dem Ausfüllen von Flächen benutzt werden. Drücke X um den normalen Pinsel zu erhalten.

Pinsel laden/speichern

Mit **Control S** kannst du die 5 definierten Pinsel abspeichern, mit **Control L** laden.

Farben wählen

Farbbalken mit Leertaste ein- und ausschalten oder Bar.
Farben wählen mit C oder Chg-Kommando.
Gehe mit dem Cursor zum Farbbalken, und wähle eine Farbe aus und drücke die Feuertaste. Bewege dan den Joystick nach oben, unten, links und rechts.
Wenn die Farbe o.k. ist, drücke Feuertaste.
Mit ESC kannst du diese Option verlassen.

Laden mit Dos-Utility:

Im Grafikmodus Geingeben, es wird dann ein Untermenue geladen, dann Dos Ut. laden, dann drücke Nr.2 für laden und gebe Filenamen des Bildes ein.
Ein 62 Sec.-Bild mit Micropainter anwählen.

Bild absaven:

wie oben, nur dann Nr.1 wählen.

Saven und laden Rambrand:

Es kann auch mit L oder S geladen oder gespeichert werden. Diese Bilder werden dann in einem eigenen Menue gesammelt (max.10 Bilder pro Disk) und können nur dann mit dieser Funktion wieder geladen werden.

Zeichensatz laden:

Im Grafikmodus Shift A drücken und Schrift auswählen.
Auf Nxt gehen oder , dann Schriftgröße von 1-4 angeben. Dann Cursor auf Position und Feuertaste drücken. Dann kann man den Text schreiben.
Mit ESC abbrechen, oder mit der Return-Taste und neue Position mit Feuertaste neue Zeile beginnen.

Schriften einladen:

**Gib G ein, es erscheint das Untermenue, wie bei Laden+Speichern von Bildern. Gehe gleich vor, gib den Namen der Schrift ein z.B. Spezial.FNT dann lege entsp. Disk ein und drücke Return.
Es wird geladen, dann kommt ein Untermenue, gib Buchstaben für Font ein, dann wird der Rest geladen. Mit Start-Taste wieder zum Bild.**

FONT

Buchstaben können als Muster verwendet werden. Als Füllmuster in Quadrate, Kreise usw.
Gib F für füllen ein.
Gib Control F ein.
Wähle gewünschten Buchstaben oder Zeichen.
Jetzt wähle die 2.Farbe mit 1-4.
Oben rechts wird das Muster angezeigt, wenn es o.k. ist, dann drücke Feuerknopf.

Muster

Drücke M oder Mix (Kommando), und gib 2.Farbe an. Mit X wieder löschen.

Muster Streifen

Drücke H oder Hrz (Kommando), dann wie oben. *Gib H für horizontale Streifen, und V für vertikale Streifen ein.*

Muster Auswahl

Drücke Shift F , es erscheinen 5 Muster zur Auswahl, drücke eine Zahl von 1-5.
Zum Ausfüllen muß vorher Cursor mit F eingeschaltet sein.

Muster definieren

Zuerst Grundfarbe einstellen, dann Shift D drücken, dann 1-3 drücken (bestimmt die Größe des Musters, 1=klein), dann 2 Farben einstellen mit 1-4, dann Shift R und für die betreffende Muster 1-5 eingeben.
Mit Shift F diese Muster aufrufen und auswählen.

Diese Muster können mit Control S auf Disk gespeichert, und mit Control L wieder geladen werden.

Grafikmode wechseln

drücke Q, dann kommt Sicherheitsabfrage und Hauptmenue, das Bild ist dann verloren.

Bild löschen

drücke E, das Bild wird nach Sicherheitsabfrage gelöscht.

Freihand zeichnen

Drücke P oder Plt (Kommando) und drücke Feuertaste, diese auch beim Zeichnen drücken.

Dicke Linie

Taste T oder Thk (Kommando). geht nur bei Freihand.

Bild verschieben

Cursor nach links in den oberen Teil stellen, drücke K. Stoppen mit * Löschen mit U.

Kopieren von Bildauschnitt

Drücke Shift Z oder Scl Kommando), definiere ein Rechteck. Drücke den Feuerknopf. Jetzt gehe an eine andere Stelle und definiere das Rechteck nochmal, drücke wieder den Feuerknopf. *Wenn das Rechteck größer oder kleiner definiert wurde, wird der betrffende Auschnitt automatisch vergrößert oder verkleinert.*

Stempel

Drücke R, dann 1-3 für schmale Stempel, und 4 für breite Stempel.
Definiere ein Rechteck (Feuertaste), und setze es an die gewünschte Stelle.
Dieser Ausschnitt kann so oft man möchte kopiert werden.
Achtung: der Ursprungausschnitt wird gelöscht, es kann wieder einkopiert werden, wenn U gedrückt wird.
Abbrechen: Drücke P

Fenster (Window)

drücke Shift W oder Wrd (Kommando).
Definiere ein Rechteck, drücke Feuertaste.
Es erscheint Menue: Wipe, Exit usw.
drücke W
Das Rechteck, das vorher definiert wurde, wird mit der eingestellten Farbe eingefärbt. Nützlich für löschen von Blöcken.

Window VFlip (V)

wie vorher verfahren, im Menue V drücken, das definierte Rechteck wird waagrecht umgedreht. Interessant mit Schriften.

Window HFlip (H)

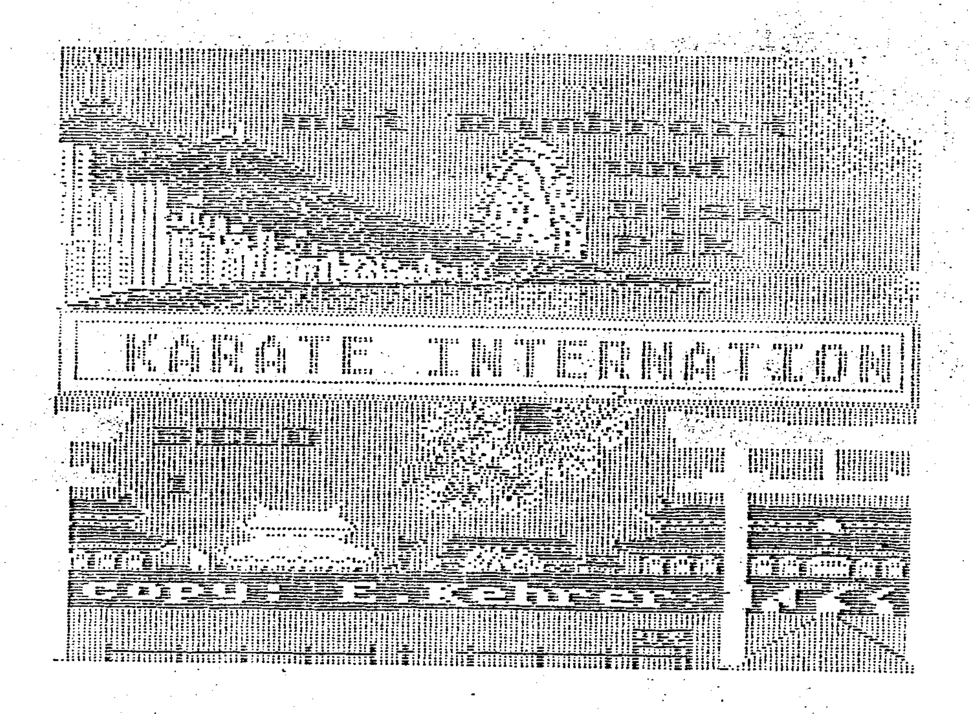
im Menue H drücken, das Rechteck wird auf den Kopf gestellt.

Window schrägstellen

im Menue R drücken, dann Grad eingeben.
*Mit den Tasten * und +*
Dann Start-Taste drücken.
*Mit * kann gestoppt werden, mit U wieder löschen.*

Zoom

Invers-Taste für ein/aus.



RAMbrandt

Graphic-Modus Auswahl

RAMBRANDT hat 5 verschieden Gaphik-Moden. Es sind im einzelnen:

Ramb. Mode	Atari Mode	Farben	Helligk.	Auflösung
0	7+16	4		160 x 96
1	9	1	16	80 x 192
2	10	9		80 x 192
3	11	16	1	80 x 192
4	15+16	4		160 x 192

Folgende Moden sind kompatibel mit anderen Programmen:
Mode 0 - Movie Maker Background files
Mode 4 - Micropainter (62 Sekt.)
- Microillustrator (7+) (Koala)

Auswahl durch drücken von <OPTION> und <SELECT>.
Mit <START> kommt man zur Zeichenfläche.
Die Kommandozeile kann man ein/ausblenden mit .... Sh B
Den Cursor ein/ausblenden mit .... Sh O
Die Farbleiste ein/ausblenden mit .... SPACE
Geräte-Auswahl Joystick oder Touchpad:
Joystick (Port 1) .... Sh S
Touchpad (Port 2) .... Sh P
Hilfe .... Sh ?
Kommandoeingabe kann erfolgen mit:
1. Tastatur <Befehl>
2. Cursortasten - Cursor auf Befehl in der Kommandoleiste und <RETURN>
3. Joystick - Cursor auf Befehl in der Kommandoleiste und Knopf.

Cursorbewegung mit Joystick oder den Cursortasten.

PLOT Freihand .... P oder <Plt>
DRAW LINE .... D oder <Drw>
BOX Rechteck .... B oder <Box>
CIRCLE/ELLIPSE .... Z oder <Cir>
FILL Füllen .... F oder <Fil>
TEXT .... , oder <Txt>
dann 1,2,3oder 4 für Größe.
ZOOM ein/aus .... INVERS-Taste
COLORS Farbwahl .... 0-9,Sh 0-5 (10-15) oder Cursor im Farbbalken und Knopf
CHANGE Farbeinstellung .... C oder <Chg> und Farbnummer.
mit dem Joystick Farbe auswählen und mit Knopf bestätigen
Rückkehr mit ...... ESC
Orignaleinstellung ...... O
HUNT nur auf Hintergrund .. Sh H oder <Hnt> und dann Farbe
Transparent (Farbe 0) ..... < oder <Trn>
SOLID (deckend) X
RANDOM-COLOR Zufallsfarbm.. Y dann Balkenlänge mit Knopf festlegen, Farbnummern eingeben
Aufruf mit .... A oder <Prb>
INTERRUPT ab Cursorpos..... I dann Farbe mit Joyst. auswählen.
Löschen ab Cursorpos.... W
EXCLUSIVE OR .... Sh X
Zurück mit X
FONT Zeichen als Muster ... Ctr F dann Zeichen,dann 2 Farben
Laden von Diskette ...... Sh A
Grapphic Mode Change Erase. Q
MIRROR Spiegeln Horizontal TAB oder <Mir> dann H

Vertikal	TAB oder <Mir> dann V
Beides ..	TAB oder <Mir> dann B
Ausschalten	TAB oder <Mir> oder SPACE oder <Bar>
MODULE (lädt von Disk)	G
Zurück	START
PATTERN mix	M oder <Mix> dann 2 Farben
STRIPE Horizontal	H oder <Hrz> dann 2 Farben
Vertikal	V oder <Vrt> dann 2 Farben
QUILT 1-5	Sh F oder <Qlt> dann 1-5,dann 2 Farben
DEFINE START-Erstellen ..	Sh D dann 1-3 für Fenstergröße dann zeichnen
DEFINE END-Fertig........	Sh R dann 1-5 für #
TILE 1-5	Sh T oder <Til> dann 1-5
DEFINE Start.............	Sh C dann 1-3 für die Größe (1= 2x2 2=4x4 3=8x8)
DEFINE Ende	Sh L dann 1-5 für Nummer
AIRBRUSH Spray	J oder <Air>
BRUSH Pinsel	Sh U oder <Brs> dann die Nummer 1-5
Zurück mit	X
DEFINE Start	Sh M danach mit 20 Punkten erstellen.
DEFINE Ende	Sh E danach 1-5 für die Nummer
SAVE Brush/Quilt/Tile	Ctr S
LOAD Brush/Quilt/Tile	Ctr L
PICTURE SHIFT Vert.versch..	K
STOP	*
SCALING Vergröß./verklein..	Sh Z oder <Scl>
STOP	*
STAMP Kopierfenster 1-3....	N oder <Stp> dann Nummer 1-3
DEFINE Start 1-3	R dann Nummer 1-3,dann aufziehen.
WINDOW Fenster	W oder <Wnd> dann aufziehen
WIPE (mit Farbe löschen).	W
EXIT (zurück)............	E
VFLIP (Vertik.Spiegeln)..	V
HFLIP (Horiz.Spiegeln)...	H
ROTATE (Drehen)..........	R dann Richtung mit +/*
ANIMATE (Bewegung).......	A
ERASE PICTURE Bild löschen.	E danach bestätigen mit Y
SAVE PICTURE Bild Speichern	S oder <Sav> danach Nummer 0-9
Bei RAMDISK kann mit Pfeiltaste hoch und Nummer 0-9	
LOAD PICTURE Bild laden ...	L Oder <Loa> danach Nummer 0-9
Bei RAMDISK kann mit Pfeiltaste runter und Nummer 0-9	
DIREKTORY Bildschirm	D
Drucker	P
ZURÜCK zum Bild	START

Animation Beweg.e.Bildteils mit W Fenster definieren, dann A druücke
Ctr D drücken und Bilder auswählen, mit Ctr A läuft die Animatio
mit den Cursortasten kann die Geschwindigkeit geändert werden, m
Space= Stop, mit ESC zurück.